

談話の再構成能力の発達

— 10 歳児・11 歳児の物語文の分析から —

Development of Discourse Reorganization Ability in Narratives of 10-year-old and 11-year-old Children

稲葉 みどり

Midori Inaba

愛知教育大学

Aichi University of Education

mdinaba@aecc.aichi-edu.ac.jp

概要

本研究では、日本語を母語とする10、11歳児の物語談話の構成能力の発達を考察した。発話データはKH Coder 3を用いてテキストマイニングにより解析した。その結果、後から判明した新たな事実を基に、二つの出来事の因果関係を結びつけ直す談話再構成能力の発達、及び、情報を加えて描写を豊かにする事例や話を面白くする工夫等が見られ、子どもの創造性の発達と物語を独自のものにしたという希求が示唆された。

キーワード：物語談話、再構成能力、独自性、創造性、共起ネットワーク

1. 研究の目的

本研究では、日本語を母語とする子どもがどのように物語を構成する能力(ナラティブ・スキル)を発達させていくかを考察する。一般に物語を構成する能力は3歳頃から発達し始め、9歳頃には結束性と統括性を備えた物語文を語るができるようになると言われている(Berman & Slobin, 1994; Stein & Albro, 1997; Heilmann et al., 2010)。筆者の先行研究(稲葉, 2017; 2020; 2021a; 2021b; 2021c)でも、9歳頃までには局所構造、全体構造が整うことが明らかになった。そこで、本研究では、10、11歳児の言語発達過程に着目し、物語構成の基本的能力がある程度完成した後どのような発達が見られるかを探る。

2. 先行研究と研究課題

同じ絵物語を扱った筆者のこれまでの研究(稲葉, 2017; 2020; 2021a; 2021b; 2021c)からは、概ね3歳児で物語の場面の個々の出来事を捉える能力が芽生え、4歳児で場面毎の出来事を表現する能力が発達し、5歳児で物語の主人公や登場動物の行動や出来事をより詳しく

捉え、さらに複数の場面を関連づける能力が発達することが提示された。そして、6歳児では、主題に沿って物語を展開していく能力、7歳児では、物語の転回から結末へと導く能力が芽生えてくることが示唆された。すなわち、はじめに局所構造が構成され、年齢が上がると共に局所構造を関連づけ、物語の全体が構成されていくと考えられる。そして、9歳頃には、結末を意識し、局所構造、全体構造が整った物語を構成することができることが分かった。

内田(1996)は、幼児の物語理解は、全く事象の関連づけができない段階からバラバラの事象をことばの上で関係づけて統合することができる段階へ進み、その後統括性のある物語を語れるようになり、さらに回想や夢のシーンを構成できるようになるとしている。本研究においても、概ねこの主張と類似の結果となった。

3. 研究の方法と研究課題

発話資料は、文字のない絵本 *Frog, Where Are you?* (Mayer, 1969) を用いて収集した9歳児、10歳児(各10名)の物語文である。物語構造は物語文法(Thorndyke, 1977)を基軸とする。発話データ(テキスト)は、KH Coder 3(樋口 2020)を援用し、文章の集計、頻出語彙・動詞等の抽出、関連語検索、KWIC コンコーダンスによる文脈の確認、共起ネットワークの検出等を行って解析した。また、再構成の言語表現の方法を調べるためには、テキストを直接見て分析した。

本研究では、特にクライマックスの場面に焦点を当てる。この絵物語のクライマックスの始まりの場面では、鹿が登場し、物語を結末に導く重要な出来事が起こる。この出来事を表すには、後から判明した新たな事実をもとに、二つの出来事の因果関係を結びつけ直す談話の再構成(reorganization)の能力が必要である。この能力は、物語の局所構造を構成する能力の中でも、概念的

4.3 再構成能力の発達

ここでは、物語を遡り、再構成する能力の発達について考察する。再構成能力とは、後から判明した新たな事実をもとに、二つの出来事の因果関係を結びつけ直す力のことを指す。この物語のクライマックスの始まりでは、「少年が岩の上で木の枝に掴まってカエルを呼んでいる場面」から、ページをめくると「少年が鹿の頭の上にのせられている場面」という構成になっている。ここでは、少年が最初木の枝だと思って掴まったものが実は鹿の角であったことに気づくのは、鹿の頭の上に乗せられてしまってからである。したがって、この場面を構成するには、一旦は木の枝だと扱って話を展開し、鹿が登場してから話を遡り、内容を撤回してストーリーを再構成する必要がある。

10歳児、11歳児がこの場面をどのように表現しているかをテキストを直接見て確認した結果、A~Dの表現方法に分類された。【表2】は、A~Dの出現回数の集計結果をまとめたものである。

A. 逆戻り再構成

「思う」を用いて少年の誤解や気づきを明示する表現。
例「木の枝だと思ったものは、鹿の角だったのです。」

B. 時系列再構成

時系列に出来事を並べて示す表現。少年の気づきは暗示されている。

例「木の枝を掴みました。枝は鹿の角でした。」

C. その他の表現

少年の誤解には触れず鹿が出てきたことに言及する。
例「少年は鹿の頭に乗ってしまいました。」
例「突然鹿が出てきました」

D. 再構成無し

はじめから「角」と言及する。少年の誤解や気づきは表現されていない。

例「石の上に乗る、鹿の角を持ちました。」

【表2】10歳児・11歳児のテキスト分析の結果

分類	10歳児	11歳児	合計
A 逆戻り再構成	1	1	2
B 時系列再構成	4	3	7
C その他の表現	3	6	9
D 再構成無し	2	0	2
計	10	10	20

10歳児においては、Bが4件で一番多く見られた。次にCの3件である。Aは1件だけであった。Dが2件見られたが、言語資料の収集は、最初に絵本の全てのページを見てから最初に戻って話すという方法で録音したので、子どもはあらかじめ岩から出ているものが鹿の角であることは分かっている。よって、Dのような事例が現れると考えられる。Dでは、この物語のトリックが示せず、面白さを少し欠いた語りになるので、ストーリーテリングの未熟さを示唆していると思われる。

11歳児の場合は、Cが6件で一番多かった。続いて、Bが3件、Aは1件であった。Dは見られなかった。ここで、特筆すべきことは、11歳児のCには、様々なバリエーションが見られることである。10歳児の場合は、例示した表現に極めて近いものがほとんどであったが、11歳児の場合は、鹿の登場の仕方や少年が鹿の頭の上に乗っている場面を膨らめて語っている事例（巻末資料4.4 二重線部等）が複数見られた。少年の誤解や気づきには直接触れていないが、生き生きとして臨場感のある語りとなっている。この場面で誤解や気づきに触れることは、一つの選択であり、必ずそうしなければならないということではない。物語のプロットから見れば、少年の誤解という出来事は、物語を冒険に満ちたものにするのには大切だが、スキップしても全体の流れには影響がない。むしろ、主人公が鹿によって沼に落とされることの方が話の展開からは重要である。

11歳児は、全ての出来事を逐一並べるのではなく、物語の主題（ゴール）に向かって出来事を取捨選択して全体を構成している証拠ではないかと考えられる。すなわち、より高い語りの能力が備わってきたことが示唆される。11歳児の発話資料は、巻末資料4.1-4.3（下線部）に例を抜粋した。

5. まとめと課題

本研究では、日本語を母語とする10歳児、11歳児の物語文に見られる発達の特徴を考察した。その結果、以下の傾向が明らかになった。頻出語彙の解析から、10歳児と11歳児の間では、総抽出語彙数、異なり語彙において大きな変化は見られなかった。10歳児の共起ネットワークからは、この場面をローカルに構成する能力の現れが示唆された。11歳児の共起ネットワークは、ローカルな連鎖が互いに結びつき、グロー

バルなネットワークが形成されていた。これは、一連の出来事を物語の全体構造の中で捉えて位置づけることができる高い物語構成能力（ナラティブ・スキル）の発達を示唆している。

物語の再構成能力は、10歳児、11歳児の両方で見られた。再構成の方法として、主に二つのタイプの言語表現（逆戻り再構成・時系列再構成）が見られた。一方で、再構成が見られなかったテキストも存在し、話者独自の表現で語られる例も見られた。これは、より高い物語構成能力の芽生えであると考えられる。

本研究の結果は、日本語を母語とする子どもの一つの物語に見られる発達の特徴であるので、さらに別の物語等で検討していくことが必要である。

資料

(4.1)はAの例、(4.2)はBの例、(4.3)(4.4)はCの例である。

(4.1) ケンは石に登って、フクロウを追い払いました。石の一番高い所に登って、メイを一生懸命呼びました。そしたら木の枝だと思っていたものが、ガサッと動きました。鹿の角でした。僕は石じゃないよう。鹿は怒りました。鹿は怒って、崖の近くまで来ました。そしてそこからケンをもたしてしまいました。 [J-11-J] [11;10]

(4.2) ジュン君はフクロウに追いかけています。ゴメンゴメンゆるしておくれよ。ようやくゆるしてもらえたジュン君岩の上に登って木の枝をつかみカエル君を探しています。カエルくーん。ジョンはこりごりしています。しかしジュン君の掴んでいた枝は、鹿の角でした。わあっ、鹿は突然走り出しました。そして、ジョン君とジュン君は、崖の下へ落ちて行きました。 [J-11-D] [11;03]

(4.3) そして、岩のところまで来ても、フクロウさんは追いかけてきました。信吾君は来るなという顔をしています。そして、岩の上でカエル君を呼んでもいませんでした。犬君はその辺を歩いていました。信吾君はいきなり鹿が出てきて、鹿の角にひっかかってしまいました。犬君は草の中も探してみました。鹿さんはひっかかった信吾君を谷の辺まで持って行きました。犬君は放せと言いな顔です。鹿さんは信吾君達を落としてしまいま

した。信吾君と犬君は下にあった池に落ちてしまいました。 [J-11-E] [11;03]

(4.4) 男の子は追いかけて、ごめんなさい、ぼくが悪かったですと言っているみたいです。今度は石の上に登ってカエル君と呼びました。犬は蜂に刺されて、よれよれで帰って来ました。今度は鹿が出て来ました。犬は石の間に顔をつっこんでいます。男の子は鹿の頭に乘せられてしまいました。男の子はびっくりしたみたいで、降ろしてくれと言っています。鹿が走って行って、犬も一緒に走っています。そのまま走っていくと、崖がありました。男の子は止まってくれと叫んでいます。そこで鹿が止まって、その崖に男の子と犬が落ちてしまいました。 [J-11-I] [11;07]

参考文献

- [1] 樋口耕一(2020).『社会調査のための計量テキスト分析第2版』ナカニシヤ出版.
- [2] Berman R. & Slobin, D. I. (1994). Relating events in narrative: A crosslinguistic developmental study. Hillsdale, NJ: LEA Publishers.
- [3] Heilmann, J., Miller, J. F., Nockerts, A., & Dunaway, C. (2010). Properties of the narrative scoring scheme using narrative retells in young school-age children. *American journal of speech-language pathology*, 19(2), 154-166.
- [4] 稲葉みどり (2017). 「日本語の物語文における言語知識の発達過程の考察—発話数・単語数・形態素数・平均発話長の解析—」『教科開発学論集』5, pp. 23-32.
- [5] 稲葉みどり(2020). 「物語文の萌芽—3歳児のFrog Storyの分析から—」『愛知教育大学教職キャリアセンター紀要』4, 91-98.
- [6] 稲葉みどり(2021a). 「物語文における4歳児・5歳児の発達に見られる特徴—Frog Storyの分析から—」『教科開発学論集』9, 23-32.
- [7] 稲葉みどり(2021b). 「6歳児・7歳児の物語文の構造—共起ネットワークによる発達過渡期の特徴の分析」『愛知教育大学研究報告. 人文・社会科学編』70, 10-18.
- [8] 稲葉みどり(2021c). 「物語談話を構成する能力の発達—8歳児・9歳児のFrog Storyの分析から—」『愛知教育大学教職キャリアセンター紀要』6, 61-68.
- [9] Mayer, M. (1969). *Frog, where are you?* New York: Dial Press.
- [10] Stein, N. L., & Albro, E. R. (1997). Building complexity and coherence: Children's use of goal-structured knowledge in telling stories. In M. G. W. Bamberg (Ed.), *Narrative development: Six approaches* (pp.5-44). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- [11] Thorndyke, P. W. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology*, 9, 77-110.
- [12] 内田伸子(1996).『子どものディスコースの発達』風間書房.